

質問	回答
シーンエクスプローラ・レイヤーエクスプローラ どちらを使用した方がいいでしょうか	どちらでも構いません。レイヤをソートの表示にしておいていただければ今回解説した作業と同じことができるかと思います。 ちなみに両方表示させて片方はレイヤ別にソートの表示、片方は階層別にソートの表示で作業されている方もいらっしゃると思います。
実際自分でやると恐らくトラブルだらけなので、本日の細かい動画説明がありましたら、よろしく願いたします。	かしこまりました。今回行ったモデリング作業をもう少し詳細に説明した内容を、今後動画配信やセミナーなどで発信することを検討させていただければと思います。 申し訳ございませんが、お時間をいただければと思います。  また、土木関連の内容からは少し外れますが、3ds Maxを使用したモデリング方法を解説しているコラムや動画が、弊社のAREA JAPANというwebサイトにございますので、いくつか共有させていただければと思います。 「こういうモデリング方法もあるんだ」といった形で参考までにご覧いただければと思います。  ・やさしい3dsMax (建物をモデリング、室内をモデリング、家具・小物をモデリングの動画をご参照ください。) <a href="https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/">https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/</a>  ・3dsMax×ビジュアライゼーションコラムのモデリングの回 <a href="https://area.autodesk.jp/column/tutorial/3ds-max-visualization/02-kitchen-modeling/">https://area.autodesk.jp/column/tutorial/3ds-max-visualization/02-kitchen-modeling/</a> <a href="https://area.autodesk.jp/column/tutorial/3ds-max-visualization/05-facade-modeling/">https://area.autodesk.jp/column/tutorial/3ds-max-visualization/05-facade-modeling/</a>
mathFXが便利そうだったので、詳しく知りたい。	ご要望ありがとうございます。 今後の情報発信の内容に加えられるよう検討させていただきます。 ちなみにHelpでのMassFXの解説は以下になります。 <a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-3A3E8929-A7A4-4BA8-80F2-8B32AAA7BC7B">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-3A3E8929-A7A4-4BA8-80F2-8B32AAA7BC7B</a>  youtubeなどで検索すると色々と情報が出てきますが、英語のものが多く、日本語の解説で詳細な動画などを配信できるよう検討させていただきますので、恐れ入りますがお時間いただければと思います。
おすすめの動画や書籍などありましたら合わせて教えてください。	弊社のAREA JAPANというwebサイトで3dsMaxに関する色々な情報を取り扱っております。 入門編的なチュートリアルであればいかがお勧めです。 <a href="https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/">https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/</a>  また、上記のチュートリアルの講師の高畑様は、3dsMaxの入門書も出されています。 <a href="https://area.autodesk.jp/information/3dsmax-architect-cg-book/">https://area.autodesk.jp/information/3dsmax-architect-cg-book/</a>  内容としては建築パース初心者向けの内容ですが、基本的な作業は土木関連のお仕事にも通づるものがあるかと思いますので、よろしければご参考までに。
すでに作成されているinfracworksデータに色々つけ足していく作業、という解釈で合っていますか。	はい。今回の作業においては仰る通りでございます。 もちろん効率などを度外視すれば3dsMaxで一から全てのシーンを作る事もできますし、3dsMaxで作成したデータを他のツールに持って行って設計などに使用するというプロジェクトもあるかと思いますが、3dsMaxはビジュアライゼーション制作(ビジュアルに訴えかける動画や静止画の制作)に特化しておりますので、基本的にはそういった使用方法を想定していただければと思います。  土木や建築の案件の場合、そういった動画や静止画が必要になってくる段階(住民説明やプロモーション)では、すでに何かしらの設計データが作成されている場合が多いかと思うのでInfracWorksに限らず何かしらの設計ツールで作成されたデータを流用して3dsMaxでビジュアライゼーション作品を作っていくようなパイプラインを想定していただければ幸いです。

<p>初心者なので通常のCADと作成方法が違い戸惑ってます。 作図のコツというかモデリング考え方を教えてもらえますか？</p>	<p>例えばCADで何かしらの形状を作成する際は、例えば、作成する座標を指定する、長さや奥行き、高さなどを入力するといったように、作り始めから位置や大きさ角度などをきっちり決めながら作るという作り方が多いかと思います。 3dsMaxのようなツールでは、まず基本となる形状をざっくりと作成して、そこから大きさを編集したりモディファイヤを追加しながら形状を作っていくことになる。といった違いがあるかと思います。</p> <p>コツと言われると、どうお伝えすればいいか中々難しいところがあるのですが、「正確に作る事に囚われすぎない」ことは大事かもしれません。 これは「雑に作る」というわけではなく「モデルの見た目や、カッコよさ、作業スピードの効率性を重視する」という風に捉えてください。 セミナーでも申し上げた通り、今回のようなプロジェクトでは3dsMaxで作成するようなモデルは「設計には直接関係ないけど、それがあるとその作品がより魅力的になったり、分かりやすくなったりするもの」になってくるかと思います。 ですので、寸法などを意識しすぎないで、自由度の高いモデリングを意識していただくのがいいかと個人的には思います。</p> <p>あとは結局のところ数をこなしていった慣れていっていただくのが一番かもしれません。微妙な回答で申し訳ないです。</p>
<p>水面の高さは地形に沿って変化していたのですか？ コマンドや編集の際に選択する要素がカタカナ過ぎて、意味がわかりません。 何か解説されているサイトや本などはありますか？</p>	<p>分かりづらくて申し訳ございません。</p> <p>今回解説した作業では水面の高さを地形に沿って変化させたりはしていません。 ノイズモディファイヤを使用して水面に高さ方向の凹凸を付けましたが、その際の変形は各頂点がランダムに上下に移動しているような変形になります。</p> <p>3dsMaxの基本的な情報に関してはHelpドキュメントをご参照いただければと思います。 <a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/</a> Help内の検索エンジンで用語を入力いただければ情報が出てくるかと思います。 出てこない場合は、アンケートのほうに分かりづらかった単語を記載していただければ回答させていただきますので、よろしければ次回、第三回の時のアンケートにご記入いただければと思います。</p> <p>また、入門編のチュートリアル、書籍に関しては他のご質問の回答にも書かせていただきましたが、以下をご参照いただければと思います。</p> <p>弊社のAREA JAPANというwebサイトで3dsMaxに関する色々な情報を取り扱っております。 入門編的なチュートリアルであればいかがお勧めです。 <a href="https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/">https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/</a></p> <p>また、上記のチュートリアルの講師の高畑様は、3dsMaxの入門書も出されています。 <a href="https://area.autodesk.jp/information/3dsmax-architect-cg-book/">https://area.autodesk.jp/information/3dsmax-architect-cg-book/</a></p>
<p>配布される資料はどこにあるのでしょうか？</p>	<p>オンデマンド公開の際にダウンロードすることができます</p>

<p>樹木をばらまくといったことを行う際にお互いぶつかり合わないよう調整するようなことはできますでしょうか。 また、複数のオブジェクトをまとめたグループのようなものをばらまくということは可能ですか？</p> <p>今回はInfraworks→3dsMaxで作業という流れでしたが、3dsMaxで追加作成したものをInfraworksに読み込んで元のモデルの正しい位置に取り込むところを教えてください。 位置情報を持たせることは可能なのでしょうか。</p>	<p>ぶつかり合わないようにする調整ですが、今回解説したスキヤッタ機能ではそういった調整はできません。 3dsMaxのパーティクル機能を代用すれば可能です。</p> <p>また、植栽を配置する機能としては、サードパーティプラグインでForestPackというものがあるのですが、これであればぶつかり合わないようにする調整項目があります。 以下の動画が分かりやすいかと思いますので共有いたします。(2分40秒当たりから) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ziQX_RVaL-4">https://www.youtube.com/watch?v=ziQX_RVaL-4</a></p> <p>グループをばらまくことに関しまして、3dsMaxには複数オブジェクトをまとめるグループ機能がごさいますが、グループオブジェクトにスキヤッタ機能を使用することはできません。 回避策として、複数のオブジェクトをアタッチして一つのオブジェクトにしてからスキヤッタ機能を使用する方法があります。 アタッチに関しては以下の「アタッチ」項目をご参照ください。 <a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-8DA624B4-32AB-473A-B5B4-77B8934DAE1B">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-8DA624B4-32AB-473A-B5B4-77B8934DAE1B</a></p> <p>3dsMaxで追加作成したものをInfraworksに読み込んで元のモデルの正しい位置に... に関してですが、以前行われた講習内容が参考になるかと思しますので、よろしければこちらをご覧ください。 <a href="https://bim-design.com/infra/online-seminar/3ds-max-civil-uyeezj22sd/">https://bim-design.com/infra/online-seminar/3ds-max-civil-uyeezj22sd/</a></p> <p>位置情報を持たせるというよりは、基準となるオブジェクトを用意しておいて位置合わせするような手法になるかと思います。</p>
<p>・他ソフトからのデータを読み込めるとのことですが、3dsMAXのバージョンは、現在使用しているrevit,navis,infraworks等に合わせておいたほうが良いのでしょうか？</p> <p>・モデリングの際に2D図面を使用して押し出すなどの書き方は出来るのでしょうか？</p>	<p>読み込みに関しまして、Navis、InfraWorksに関しては中間フォーマット(FBXなど)でデータをやり取りしますので、バージョンはそろってなくても基本的に問題ございません。</p> <p>Revitの場合(ネイティブフォーマットを読み込む場合)、3dsMaxのバージョンが2020以降であれば、バージョン2017以降のRevitファイルはバージョンが合っていないでもそのまま読み込めます。 3dsMaxのバージョンが2019や2018の場合はバージョンの古いRevitファイルを読み込む際にアップグレードの時間がかかる場合があります。</p> <p>ちょっと分かりづらくて申し訳ないですが、最新版の3dsMaxを使用していただければ、基本的に違うバージョンのRevitファイルも読み込むことができます。</p> <p>3ds MaxでRevitファイルを読み込むときにはRevitInteroperabilityというものを使用するのですが、そちらについて解説しているページを共有させていただきます。<a href="https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-E5673D98-5C83-4DAE-A7DB-1673D62FC9B8">https://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2023/JPN/?guid=GUID-E5673D98-5C83-4DAE-A7DB-1673D62FC9B8</a></p> <p>モデリングの際に2D図面を使用して押し出すなどの書き方はできるのでしょうか？ についてですが、可能です。 以下の動画が分かりやすいかと思います。 <a href="https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/07.html">https://area.autodesk.jp/movie/3ds-max-architecture/07.html</a></p>